NES-QL-FRG

ADVENTURES OF LOLO 3

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION BOOKLET

This seal is your assurence that Nitendo® has reviewd this product and that it has met our standerds for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accesories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

HAL Laboratory, inc.

Zur Beachtung

1. Diese ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze, noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe diese Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Danke,

daß Du das **Hal laboratory,inc.** Nintendo Game Pak „The Adventures of Lolo 3“ gekauft hast. Lies Dir diese Spielanleitung gut durch, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

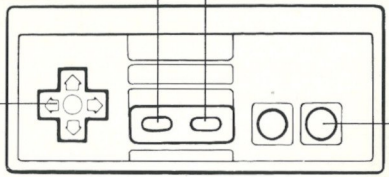
Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte und Controllerfunktionen	4
Aufbau des Bildschirms	5
Das Spiel starten	6
Passwörter	7
Großvaters „Lernbaum“	8
Spielfiguren und Gegenstände	9
Höhlenabschnitte	16
Unterwasserabschnitte	18

Die Geschichte

Lolo, Lala und ihre Freunde haben viele Jahre in Frieden gelebt, seit der böse König (in The Adventures of Lolo 2) besiegt worden war. Aber plötzlich startete sein Sohn und Erbe, der neue König des Eggerlandes, eine hohle Kapsel, voll mit einer eigenartigen Flüssigkeit, die die Einwohner des kleinen Königreiches von Lolo und Lala in Stein verwandelte. Nur Lolo und Lala, die sich am Seeufer zwischen den beiden Königreichen sonnten, entkamen diesem grausamen Schicksal. Tapfer stellen sie sich der Herausforderung, unser Held und unsere Heldin begeben sich auf die Reise, um den bösen König zu besiegen und seinen Fluch aufzuheben. Nur Du kannst unserem tapferen Paar jetzt weiterhelfen . . .

Controllerfunktionen



SELECT-Knopf
Um einen Raum von vorne zu beginnen.

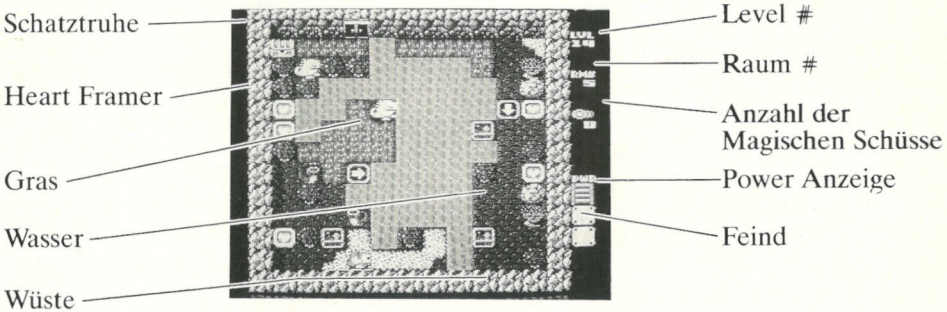
STEUERKREUZ
Damit kannst Du Lolo und Lala bewegen.

START-Knopf
Einmal drücken, um zur Übersichtskarte zurückzukommen, zweimal, für das Passwort.

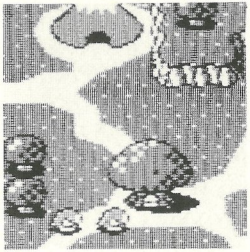
Knopf A
Für Magische Schüsse und Powers.

Aufbau des Bildschirms

Die Bildschirme haben in den verschiedenen Abschnitten unterschiedliche Anzeigen, aber die wichtigsten Dinge sind überall gleich. In den Unterwasserabschnitten werden Bäume zu Klumpen von Seetang, Felsen nehmen eine andere Form an und die Außenwände jedes Rätsels sehen ebenfalls anders aus. Du solltest aber in der Lage sein, schnell zu sehen, was gespielt wird.



Das Spiel starten

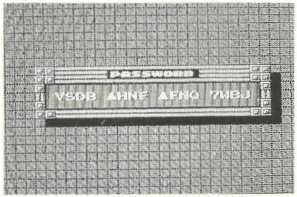


Hier ist ein Foto von unserem Helden Lolo und unserer Heldin Lala, wie sie sich auf die Reise begeben. Du kannst entweder als Lolo oder als Lala spielen, auch während des Spiels kannst Du hin- und herwechseln, wenn Du möchtest. Drücke Knopf A, wenn sie beide auf der Übersichtskarte sind und sie wechseln die Plätze.

Wenn das Spiel eingeschaltet wird, erscheint der Eröffnungsbildschirm. Wenn Du keinen Knopf drückst, wird Dir ein kleiner Zeichtrickfilm der Geschichte vorgespielt. Danach drücke zweimal auf den START-Knopf und das Spiel beginnt. Die Grundidee des Spiels ist sehr einfach – schütze Dich vor den Feinden, sammle alle Herzen ein, damit die Schatztruhe aufgeht, dann nimm Dir den Schatz und gehe weiter in den nächsten Raum. Das klingt sehr einfach, aber es wird schnell kompliziert! Lies diese Spielanleitung, schreib Dir alle Passwörter auf und lerne von Lolo's Großvater, was Du kannst – dann wirst Du in kürzerster Zeit zum Lolo Champion!

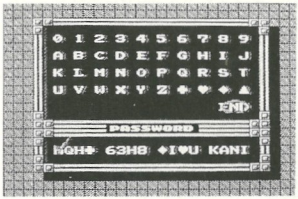
Passwörter

Die Passwortfunktion der Lolo-Spiele ermöglicht es, das Spiel dort fortzusetzen, wo Du zuletzt aufgehört hast zu spielen. Du mußt nicht jedes Mal wieder von vorne beginnen. Aber achte darauf, das Passwort zu notieren, bevor Du Dein NES ausschaltest!

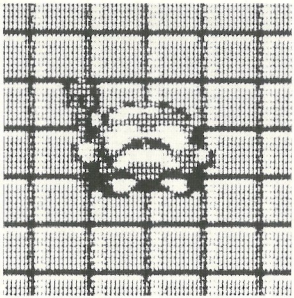


Wenn Du mitten in einem Rätsel steckst, drücke den Start-Knopf einmal, dann kommst Du zur Übersichtskarte, wenn Du den Knopf nochmals drückst, erscheint das Passwort. Schreibe es auf und verliere es nicht!

Um ein Passwort einzugeben, mußt Du den Cursor zu den korrekten Buchstaben bewegen. Verwende dazu das Steuerkreuz und bestätige sie mit Knopf A. Wenn Du einen Fehler machst, kannst Du den Cursor mit Knopf B wieder zurückbewegen.

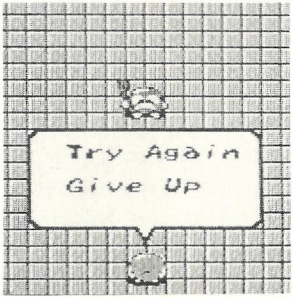


Großvaters „Lernbaum“



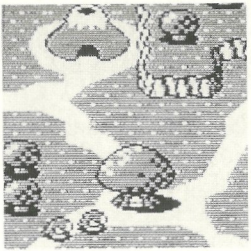
Wenn das Dein erstes Lolo-Spiel ist, oder wenn Du einen Auffrischungskurs machen willst, solltest Du zuerst bei Großvater vorbeischauen. Es gibt einen Lernbaum in diesem Abschnitt und einen etwas später. Großvater hat sein Heimatland schon jahrelang gegen Eggerland verteidigen müssen. Jetzt ist er zu alt zum Kämpfen, aber er bildet junge Krieger in den Verteidigungsmethoden aus. Möge die Geduld mit Dir sein!

Ein blinkender Cursor unter einer Textzeile heißt, daß die Nachricht noch länger ist – verwende Knopf A, um die Nachricht vollständig abzurufen. Wenn Du ein Rätsel im Lernbaum nicht lösen kannst, drücke Select. Großvater gibt Dir dann die Optionen „Try again“ (neuer Versuch) oder „Give up“ (Aufgabe). Wenn Du aufgibst, zeigt Dir Großvater, wie man es richtig macht. Du mußt aber den Raum dann nochmals auflösen, damit Du ihm zeigst, daß Du aufgepaßt hast!



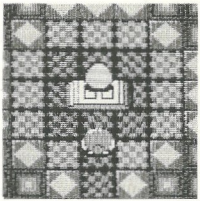
Spielfiguren und Gegenstände

Jetzt geht das Abenteuer los! Die ersten beiden Levels kannst Du in beliebiger Reihenfolge bewältigen, aber Du mußt das Regenbogenei am Ende des ersten Levels und den Regenbogenschlüssel am Ende des zweiten Levels einsammeln, bevor Du in den Turm (Level 3) kommst. Versuche aber, nur zum Spaß, zum Turm zu gehen und warte vor der Türe – Du wirst einigen alten Freunden begegnen!

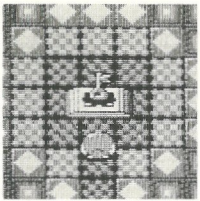


Wir stellen Dir nun die Spielfiguren und Spieltechniken vor, in der Reihenfolge, wie sie Dir im Spiel begegnen werden. Los gehts!

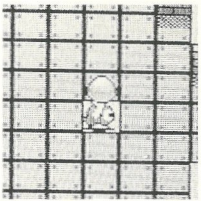
Regenbogenei

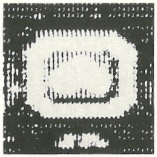


Regenbogenschlüssel



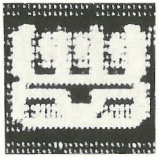
Super!





HEART FRAMERS Die Herzen einzusammeln ist ein sehr wichtiger Punkt. Die Heart Framer schützen Dich vor Angriffen, aber sie können nicht bewegt werden. Einige Heart Framer geben Dir Magische Schüsse oder Powers.

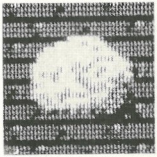
SNAKEY Snakey gibt gut acht, er bewegt sich hin und her, damit er nichts von der Action verpaßt. Er ist vollkommen harmlos, aber er ist auch ein wertvolles Werkzeug. Er wird am öftesten in ein Ei verwandelt und herumgeschoben.



SCHATZTRUHE Wenn Du alle Herzen eingesammelt hast, öffnet sich die Schatztruhe. Du kannst dann den Schatz herausnehmen und in den nächsten Raum weitergehen. Du mußt alle 100 Schätze einsammeln, um den Fluch des bösen Königs zu brechen – viel Glück!

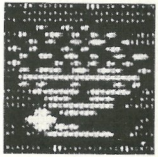
MAGISCHE SCHÜSSE Magische Schüsse sind ein wichtiges Werkzeug, um die Rätsel zu lösen. Es gibt viele Strategien für Magische Schüsse, die Dir auf Deinem Weg helfen können. Wir wollen Dir einige zeigen, den Rest erfährst Du von Großvater.

BÄUME Bäume sind überall verstreut auf dem Gelände. Manchmal schützen sie Dich vor Feinden, besonders vor solchen, die sich bewegen. Gegen Medusa, Don Medusa und Gols sind sie aber keine große Hilfe. Viel Glück!

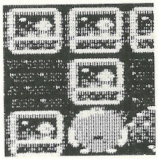


FELSEN In vielen Räumen liegen Felsen herum. Sie schützen Dich vor feindlichen Angriffen, sogar vor Medusa und Don Medusa, leider können sie nicht bewegt werden. Dazu mußt Du die Framers verwenden.

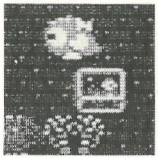
GOL Gol schläft solange, bis der letzte Heart Framer eingesammelt wird. Dann wacht er auf und speit tödliche Flammen nach vorne. Oft kannst Du schnell laufen, damit Dich Gols Flammen nicht erreichen – Du mußt ein bißchen herumexperimentieren, um herauszufinden, wieviel Spielraum Du hast.



MEDUSA Die Medusa kann ihren tödlichen Blick in einer geraden Linie in alle vier Richtungen abschießen. Sie kann sich nicht bewegen, aber ihre Schüsse reichen über den ganzen Raum. Sobald sie ihren Schuß abgefeuert hat, kann man nicht mehr ausweichen.

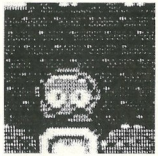


EMERALD FRAMERS Emerald Framers können herumgeschoben werden, um Dich vor den Angriffen einiger Feinde zu schützen, andere Feinde kannst Du damit einsperren. Aber laß Dich nicht selber einsperren!



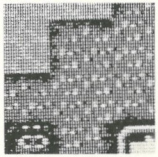
HALBE DURCHGÄNGE Viele der Techniken in diesem Spiel, können auch durchgeführt werden, wenn Du statt einem ganzen Freiraum nur einen halben Durchgang freiläßt. Manchmal ist das der Schlüssel zu einem ganzen Raum. Experimentiere!

LEEPER Leeper hüpft herum, bis er Lolo berührt, dann schläft er ein und wacht nicht mehr auf. Er kann in ein Ei verwandelt werden, solange er herumläuft. Sobald er einschläft, bleibt er dort stehen, wo er sich gerade befindet.



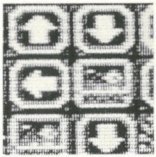
ALMA Alma kann bis zu einem gewissen Grad von Lolo oder Lala herumgeführt werden. Wenn sie sich zu einer Kugel formt, rollt sie geraudeaus, bis sie an etwas anstößt. Praktische Technik!

GRAS Es gibt in vielen Räumen Grasflecken, die Lolo oder Lala kurz als sicheren Hafen benützen können. Totenköpfe und Almas können nicht auf das Gras kommen, aber es schützt Dich nicht vor schießenden Feinden.

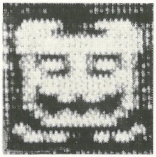


TOTENKÖPFE Totenköpfe bleiben ganz ruhig sitzen und starren Dich nur drohend an, bis der letzte Heart Framer eingesammelt wurde, dann starten sie ihre Attacke mit knirschenden Zähnen. Sie sehen fürchterlich aus, aber Du kannst of schneller laufen als sie, oder sie in Eier verwandeln.

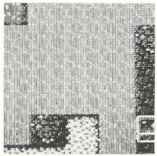
ROCKY Rocky geht meistens langsam herum, aber wenn er Dir zu nahe kommt, beschleunigt er und bewegt sich sehr schnell. Er kann in ein Ei verwandelt und als Werkzeug benutzt werden. Manchmal mußt Du ihm einfach ausweichen.



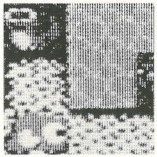
EINBAHN PFEIL Lolo kann über solche Pfeile nur in die angegebene Richtung gehen, oder zu beiden Seiten. Er kann aber nicht gegen die Pfeilrichtung gehen. Feinde können meistens in jeder gewünschten Richtung über Einbahn Pfeile gehen.



DON MEDUSA Don Medusa bewegt sich nach einem durchschaubaren Muster. Er ist ein langweiliger Kerl, aber tödlich! Er kann in alle vier Richtungen schießen. Sobald er abgefeuert hat, kann man seinem Angriff nicht mehr entkommen.



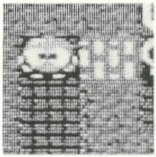
WASSER Der Weg zum Schloß des Königs ist überall von vielen Gewässern durchzogen. Es gibt Seen, Teiche mit stillem Wasser und Flüsse mit fließendem Wasser. Brücken und Eier helfen Dir, darüber zu kommen, aber lasse nichts unversucht.

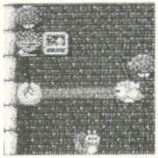


WÜSTE Lolo und Lala können durch Wüsten gehen, aber ihre Geschwindigkeit halbiert sich dadurch. Am Rand der Wüste zu gehen, kann Zeit sparen – Du kannst Großvater zusehen, wie er es in seinem Raum 2–5 macht.

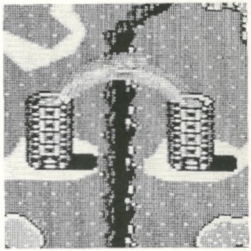
WASSER ÜBERQUEREN Du kannst Gewässer, die nur sehr schmal sind, überall mit einem Ei überqueren. Bei größeren Gewässern mußt Du manchmal nach der richtigen Stelle suchen, um Dein Ei ins Wasser zu setzen.

LAVA Durch einige Räume fließt geschmolzene Lava und es wäre eine gute Idee, sich davor in Acht zu nehmen! Man kann Brücken über Lavaströme bauen, aber sie brennen sehr schnell ab – verlier keine Zeit!





EIER ZWEIMAL VERWENDEN Manchmal hast Du die Möglichkeit eine Spielfigur öfter als einmal zu verwenden. Verwandle eine Spielfigur in ein Ei, verwende es schnell und schieße es dann mit einem zweiten Powerschuß ab, bevor es zerbricht – dann kannst Du es ein zweites Mal verwenden.



Wenn Du allen Anweisungen folgst und das tust, was Großvater Dir rät, kannst Du das Regenbogenei oben auf dem Turm auf Level 3 verwenden, um eine Regenbogenbrücke zu bauen. Diese Brücke bringt Dich vom ersten Teil von Level 3 zum zweiten Teil. Denke an das, was Du gelernt hast, sei klug und los gehts!

Höhlenabschnitte

Du kannst die Höhlenrätsel der Level 4, 5, 6 und 7 in jeder beliebigen Reihenfolge lösen, aber Du mußt alle erfolgreich beenden, um zum Schloß von Level 8 zu gelangen. Besuche auf jeden Fall Großvater in seinem zweiten Lernbaum – er zeigt Dir einige Tricks und Techniken, die Du können solltest!

Power-Anzeigen

Wenn eine dieser Powers auf der Power-Anzeige erscheint, kannst Du die jeweilige Power verwenden, wenn Du genug Heart Framers gesammelt hast. (Siehe Großvaters Raum 2–4.)

Wenn diese Power angezeigt wird, kann die Richtung eines Pfeils um 90 Grad gedreht werden, indem Du Dich vor den Pfeil stellst und Knopf A drückst.

Der Hammer gibt Dir die Möglichkeit einen Felsen zu zertrümmern. Lege Deine Nase an den Felsen, den Du zertrümmern willst und drücke Knopf A.

Dadurch kannst Du eine Brücke über Wasser oder Lava bauen. Stelle Dich vor die Stelle, wo Du die Brücke bauen möchtest und drücke Knopf A.

Feindliche Löcher

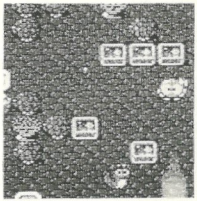


Fig. 1 Zuerst schießt Lala einmal auf Snakey.

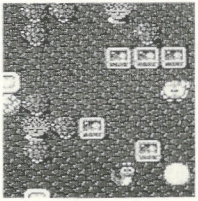


Fig. 2 Dann schießt sie ein zweites Mal.

Großvater zeigt Dir diese Technik in seinen Räumen 2–3 und 2–4. Wenn Du einen Feind zweimal beschießt, verschwindet er vom Bildschirm. Normalerweise kommt er nach einigen Sekunden wieder auf seinen alten Platz zurück.
Es gibt aber Ausnahmen. In diesem Raum hat Lala Snakey einmal beschossen (Fig. 1). Sie schießt nochmals (Fig. 2) und schiebt einen Framer auf den Platz, wo Snakey gestanden ist (Fig. 3). Ein weißes Quadrat erscheint, wo Snakey wieder auftauchen wird, dann erscheint Snakey (Fig. 4). Wenn es kein feindliches Loch gibt und Du diese Technik anwendest, hörst Du nur das Geräusch, wie Snakey verschwindet. Experimentiere!

Fig. 3 Sie schiebt einen Framer auf den Platz von Snakey.

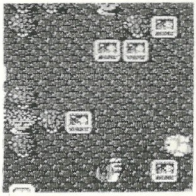
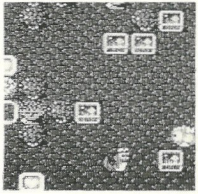
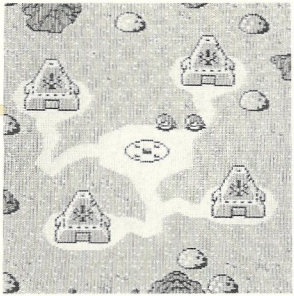


Fig. 4 Snakey taucht hier drüben wieder auf!





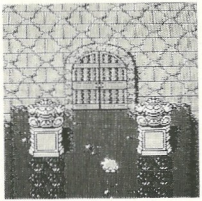
Unterwasserwelt

Wie in den Höhlenlevels können auch die Unterwasserpyramiden in jeder gewünschten Reihenfolge bewältigt werden. Jedes Mal, wenn Du hier einen Level beendest, sinkt das Endschloß weiter herunter. Du mußt aber alle vier Level beenden, bevor das Schloß landet und Du hineingehen kannst.

MOBIES Ein Moby ist ein Fisch, der einem Unterwasser-Snakey entspricht, mit einem wichtigen Unterschied. Wenn Du das erste Mal an einem vorbeigehst, wirst Du es merken! Verwandle sie in Eier, um sie zu passieren.

ZERBRECHLICHE KACHEL Eine Brücke aus zerbrechlichen Kacheln kann nur zweimal benützt werden. Wenn Du das erste Mal darübergehst, kannst Du sie schon zerbröckeln sehen, beim zweiten Mal, zerbricht sie. Gehe nicht sinnlos über diese Brücken!

Endschlösser



UNTERWASSER-SCHLÖSSER
Du hast den König in den Untergrund verfolgt und siehst ihn in das erste der Unterwasser-Schlösser gehen. Du mußt die Schlösser mit der Geduld, Geschicklichkeit und allem Wissen, das Du bis jetzt erworben hast, bewältigen.

DAS ENDSCHLOSS
Hier kommt es zum großen Abschlußkampf, aber, wenn Du gut vorbereitet bis, die Tips aus Großvaters Lernbäumen beachtest und die Lektionen, die Du auf Deinem Weg gelernt hast, nicht vergißt, bist Du schon auf dem Weg zum Sieg!

WARNUNG
NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™(NES) und NES-Spielen.Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden.Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen.Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen.Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden,die durch die Verwendung von NES-Gerät entstehen,da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können.Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerät

11213

Für in Österreich und der Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0 66 2-88 14 76

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-0 61-31 188 18

ADVENTURES OF LOLO3™

TM ©1987,1989,1991 HAL LABORATORY,inc.

Printed in Japan